



PROGRAMMAZIONE ad OGGETTI

17/12/2008

REQUISITI del PROGETTO

- Realizzato in Java
- Interfaccia Grafica
- Caratteristiche della P.O.:
 - Incapsulamento
 - Ereditarietà
 - Polimorfismo
- I/O Java

ESAME

- Discussione dello sfruttamento delle caratteristiche della P.O. nel vostro programma
- Presentazione della documentazione correlata (HTML)
- Eseguire il programma da riga di comando

Cosa EVITARE

- Il programma non funziona
- Manca qualcosa (documentazione, ...)
- L'ereditarietà è usata male
- Non ci si ricorda il funzionamento (o cosa si voleva fare) di alcuni pezzi

Esercitazioni svolte:

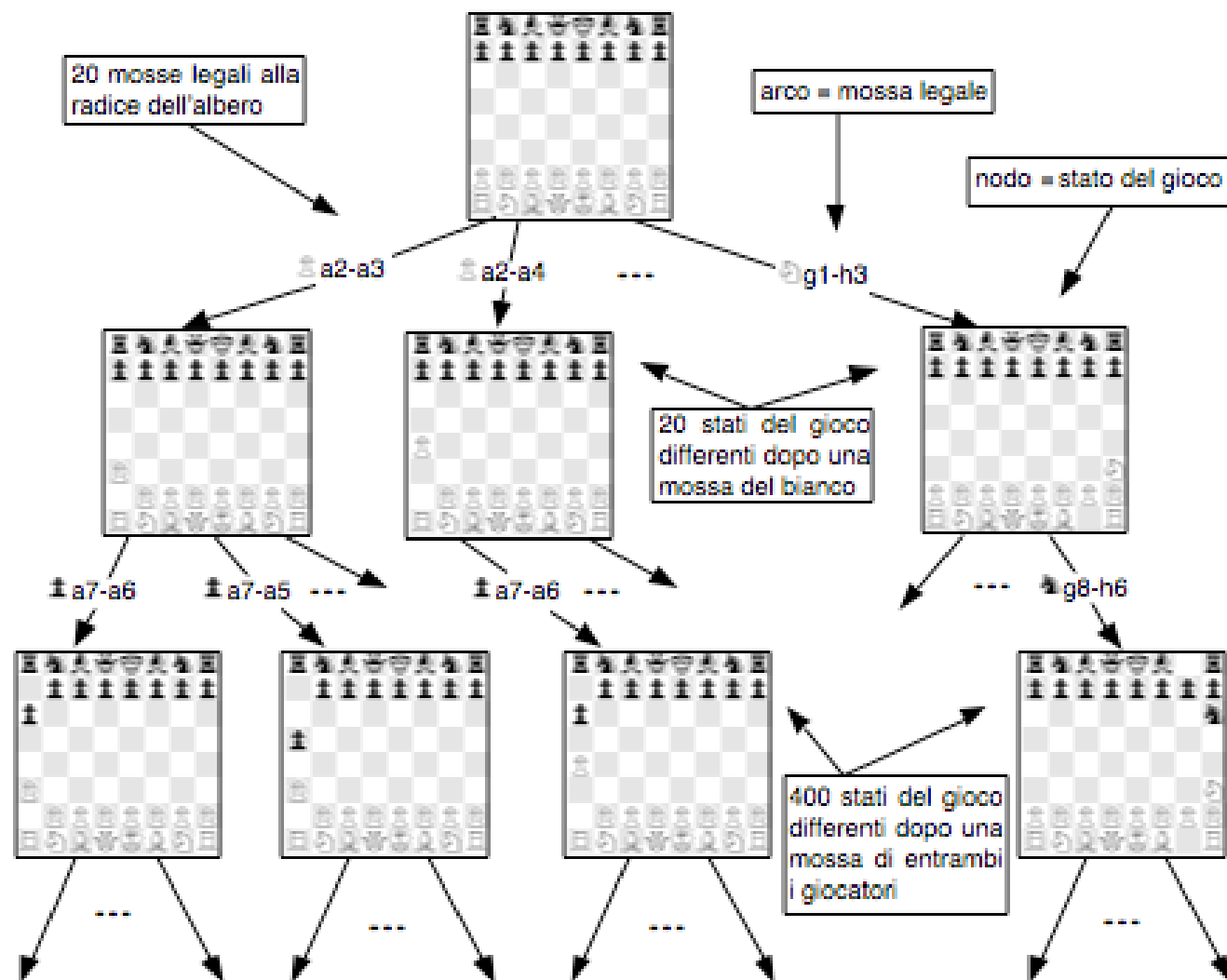
- Libro → tipo di dato astratto
- Conto Corrente → array e polimorfismo
- Figure → classi astratte e ereditarietà
- I/O Binario
- I/O a caratteri e serializzazione
- Grafica → Frame, Panel, Button, Label, TextField, CheckBox

GIOCHI e I.A.

- L'Intelligenza Artificiale si può utilizzare nei giochi→ interagire con il computer
- Si può implementare costruendo un albero delle possibili mosse future
- Ad ogni nodo dell'albero si assegna un peso (utilità)
- Si valuta quale RAMO (insieme di nodi) ha peso maggiore→ “mossa” migliore
- Più l'albero è completo, più è precisa la valutazione delle mosse. Ma un albero completo è difficile da costruire.

GIOCHI e I.A. (2)

- Solitamente si costruiscono alberi con pochi livelli (2 o 3)
- E si dedica molta attenzione alla scelta del peso
- Es. gioco degli scacchi





THE END

Buon Natale!!
E felice 2009

